

INCREDIBLE•SHRINKING•SPHERE

FIGHTER SPHERE CONTROL MANUAL

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE PLAYERS GUIDE

OBJECTIVE

The planet Sangfalmadore is the Sphere Corps' battle training arena, also called the DEATH RUN.

Colonel-in-Chief Matt Ridley, a frustrated desk bound officer of the Corps Elite, decided to test his skills behind the controls of a FIGHTER SPHERE and attempted to complete the DEATH RUN.

Ridley couldn't handle it! His FIGHTER SPHERE has been disabled by ASSASSIN SPHERES and he's now stranded somewhere within the RUN.

Your task aboard a FIGHTER SPHERE is to find a route through the traps and assassins of DEATH RUN and locate Ridley. This will enable an automatic Shuttle Sphere rescue. Sounds easy, but can YOU handle it?

LOADING ISS

1. Set-up your Computer System as detailed in the instruction booklets that accompany your Computer, and connect to your TV or monitor. Ensure that any cartridges or peripherals (such as disk drives, cassette players, printers, etc.) are disconnected from your computer. Failure to do so may cause loading difficulties. (If your computer has a built in disk or cassette drive you will not be able to disconnect the built-in item, but ensure that any other peripherals are disconnected).

2. If you are using a COMMODORE 64 or COMMODORE 128 with the CASSETTE ISS ...

a) Connect your datacassette to your Commodore 64 or 128, and switch your TV/monitor can Computer ON.
(Commodore 128 owners should now select 64 mode by typing GO64 and pressing RETURN, then Y and pressing RETURN).

b Insert your ISS cassette into the datacassette, ensuring that SIDE A faces upwards. Ensure the cassette is fully rewound.

c) Hold down the SHIFT and RUN/STOP keys on the Computer together. Then press the PLAY key on the datacassette.

3. If you are using a COMMODORE 64 or COMMODORE 128 with the DISKETTE.

a) Connect your disk drive to your Commodore 64 or 128, and switch your TV/monitor, Computer and Disk Drive ON.

(Commodore 128 owners should now select 64 mode by typing GO64 and pressing RETURN, then Y and pressing RETURN).

b) Insert the ISS diskette into the disk drive, side 1 up.

c) Type LOAD "*" 8,1, and press RETURN.

4. If your are using an AMSTRAD CP464, 664 or 6128 with the CASSETTE ISS . . .

a) Switch your TV/monitor and computer ON.

b) If your computer has a built-in disk drive you should now connect a compatible cassette player to your computer, and then type: TAPE and press RETURN. This sets your computer ready to load from cassette.

c) Insert your ISS cassette into the cassette player, ensuring that SIDE A faces upwards. Ensure the cassette is fully rewound.

d) Press CTRL and the small ENTER key then press PLAY key on the cassette recorder.

5. If you are using an AMSTRAD CPC 464, CPC 664, CPC 6128 with the DISKETTE ISS . . .

a) Switch your TV/monitor and Computer ON.

b) If your computer has a built-in cassette player you should switch your computer OFF and connect a compatible disk drive to your computer. Now switch the disk drive and computer ON and type: DISC and press RETURN. This sets your computer ready to load from diskette.

c) Insert the ISS diskette into the disk drive, side 1 up.

d) Type RUN "DISC" then press the ENTER key.

6. If you are using a SINCLAIR ZX SPECTRUM, SPECTRUM +, SPECTRUM 128, SPECTRUM +2 or SPECTRUM +3 with the CASSETTE ISS . . . .

a) Connect your cassette player to your Spectrum computer in the usual manner. (If your computer features a built-in cassette player this is already done).

b) If you wish to use a joystick, insert the necessary interface now. If your computer has a built-in joystick port then connect a suitable joystick now. (See Control Notes for details of compatible joysticks).

c) Switch your TV/monitor, cassette player and computer ON. (If you are using a 128K computer, select 48K mode).

d) Insert the ISS cassette into the cassette player, ensuring that SIDE A faces upwards. Ensure the cassette is fully rewound.

e) Type LOAD "" then press the ENTER key.

7. If you are using an ATAR ST computer with the DISKETTE ISS . . .

a) Connect your disk drive to your Computer (if your computer features a built-in disk drive you will not need to do this).

b) Insert the ISS diskette "A" into disk drive A, label side up.

c) Switch your TV/monitor, Computer and disk drive ON.

d) When prompted by the Computer insert DISKETTE "B" into disk drive A,

label side up.

8. If you are using a COMMODORE AMIGA computer with the DISKETTE ISS . . .

a) Insert the ISS diskette into disk drive A, label side up.
b) Switch your TV/monitor and computer ON.

JOYSTICK AND KEYBOARD CONTROL NOTES . . .

1) Commodore 64 owners may use any compatible joystick, plugged into port 2.
2) Amstrad CPC owners may use any compatible joystick plugged into the port. Equivalent control is also available from the keyboard keys.
3) Spectrum owners may use Kempston, Interface 2, cursor compatible joysticks (Sinclair joystick). Equivalent control is also available from the keyboard keys.
4) Atari ST users may use any compatible joystick plugged into port 1.
5) Commodore Amiga users may use any compatible joystick plugged into port 1.

LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. Therefore, in the event that you experience any difficulties whilst loading, it is unlikely to be a fault with the product itself. We suggest that you switch OFF your computer and repeat the loading instructions carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty, and have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you contact your Customer Advice Department in writing for assistance.

Activision Customer Advice (ISS)
Blake House
Manor Farm Estate
Manor Farm Road
Reading
Berkshire

Your letter should clearly state the following:

- your name and address
- a daytime telephone number (if available)
- the name of the product you are having difficulty with
- whether it is on cassette or diskette
- the computer system you are using and any peripherals, joysticks, etc. you

use with the software in question
where and when you bought the product
a detailed description of the difficulty you are having.

CONTROLS

COMMODORE 64

The game uses either joystick or keyboard for fighter sphere control, the joystick plugs into port 2 (rear port) the direction of the joystick movement can be selected as normal North or Isometric North according to preference. (See below).

KEYBOARD

PAUSE RUN/STOP (Move joystick or hit keys to restart)
QUIT RUN/STOP when press "Q"
F1/F7 Change Joystick Directional Control
(Arrow on title screen shows Joystick NORTH)

As an alternative to the Joystick the following keys may be used:

FIRE RETURN (Also used for placing ammo dumps)
NORTH ;
SOUTH /
WEST X
EAST C

The SPACE BAR is used to EXIT from the PLACE AMMO DUMPS screen.

SPECTRUM/AMSTRAD CPC

The game uses either joystick or keyboard for fighter sphere control, the joystick on the Spectrum can be either Sinclair 1 or Kempston. (See below).

KEYBOARD

On Title Screen press SPACE BAR to START.

Joystick Selected with "J" = SINCLAIR (Spectrum Only)
"K" = KEMPSTON (Spectrum Only)

PAUSE P
QUIT Q (When the game is already paused)

FIRE ENTER/RETURN (Also used to place ammo dumps)
NORTH K
SOUTH M

WEST Z
EAST X

SPACE BAR used to go through the plates for ammo dump placement and the "S" Key is used to start the game.

ATARI ST AND AMIGA

JOYSTICK AND TV OR COLOUR MONITOR REQUIRED.

The game uses JOYSTICK ONLY for fighter sphere control, the joystick plugs into port 2. The direction of the joystick movement can be selected as normal North or Isometric North according to preference. This option is only given on first loading of the game.

KEYBOARD

PAUSE	F10	(Toggle pause on Atari ST)
UNPAUSE	F9	(Amiga only)
QUIT	Escape Key	
SPACE BAR	Exit Ammo Dump Placement Screen	

HOW TO PLAY – NO FRILLS!

For those who don't like reading long instructions before playing!

PLACING AMMUNITION DUMPS

At the beginning of the game, or on reaching a new level, the player has the option of placing ammo dumps almost anywhere within the current level.

There are four PLATE maps to each level, you can install up to 4 ammunition dumps on EMPTY tiles throughout the level.

1. Move Joystick UP/DOWN to CHOOSE PLATE and press FIRE or use the keyboard as mentioned.
2. A cursor appears over the mini map for that PLATE. Move cursor to required position over an unoccupied tile and press FIRE to place AMMO DUMPS. The letter "A" will appear on the map if you have chosen an allowable tile. (Amiga and ST has the option of deleting a dump by pressing fire over a placed dump).
3. Place cursor on any SIDE EDGE of the PLATE MAP and press FIRE to return to the CHOOSE PLATE option.
4. PRESS SPACE to EXIT into DEATH RUN at any time.

You can now attempt to play ISS. GOOD LUCK, without reading the rest of the instructions you'll need it!

HOW TO PLAY BETTER

THE TRAINING ARENA

The PLATES within the training arena are in tiers, four deep. The plates consist of numerous TECTRONIC TILES, these effect you FIGHTER SPHERE control. Fighter sphere also effect tiles, most tiles have their own timer, once a fighter sphere passes over one, a countdown begins before the tile changes into deadly FIGHTER SPHERE VAPOURISER! So don't hang around and remember the deeper the level the faster the TIMERS!

There are a few exceptions, one is Wall-Supporting Tiles these don't change, so on some PLATES 'hugging' the walls could be your only chance of survival.

FIGHTER SPHERE

The INCREDIBLE SHRINKING SPHERE or fighter sphere, armed with a 70mm Cannon is able, with the help of tiles, to alter its Molecular Structure.

Fighter Sphere MASS, VOLUME and VELOCITY is affected by contact with the various TECTONIC TILES. Sphere velocity is also affected by the sphere's Mass, the heavier you are the slower your acceleration.

The ability to negotiate the hazards of DEATH RUN depend upon skilled control of this weapon. Watch out for the sphere's momentum, learn how to 'contain' the inertia!

TECTONIC TILE EFFECTS

On the title screen move Joystick (not fire), or touch direction key to start a demo summary of the tectonic tiles. (Due to memory restrictions this option is not available on the Spectrum or Amstrad).

TITLE NAME	TECTONIC EFFECT
ISMO ASSASSIN GENERATORS	Avoid them, they manufacture Assassin Spheres – Deadly!
SPEED TRAPS	Alter Sphere speed, not always wanted!
DECREASE MASS	Decrease Sphere's Mass or weight. A LIGHTER sphere is able to traverse damaged tiles and prevent ramp collapse – increases sphere's manoeuvrability!
INCREASE MASS	Increase Sphere's Mass or weight. If HEAVY avoid damaged tiles – high mass and speed needed for opening MOVING WALLS – sphere less responsibe!
INCREASE VOLUME	Increase sphere's size or volume. Sphere navigation more difficult through narrow channels.

DECREASE VOLUME	Decrease sphere's size or volume. Easier to navigate narrow channels, sometimes essential!
MASS, VOLUME OR INERTIA	This is a CHANCE, anything may change! Risky but can be worth it ito short-cut the RUN.
CHAOTIC BOUNCE	Sphere repelled at speed!
SHIELDS	Provides short-term photon protection, from the Assassin Spheres, essential if you want to survive! Sphere glows and hums when shield is a active. The shield's humming sound changes just before it dissipates! Remember where shield icons are placed and keep topping up!
REVOLVER	If caught your sphere will start to spin at increasing speed. Once top speed is reach your score will reduce! PRESS FIRE to be released.
AMMUNITION SUPPLY DUMP	Once the route through a plate is learnt use less or NO DUMPS for increased bonus! Dumps have infinite supplies of ammo! A higher bonus is awarded for placement on deeper plates – Plate four deepest.
REWARD	Easy score increase toward extra lives! Don't be too greedy, remember the TIMER!
PENALTY	An easy way to loose score!
BLACK HOLES	These provide access to deeper plates within a level. They have no TIMERS.
WHITE HOLES	These provide access UP through the plates in a level. No TIMERS.
EXIT	This is the exit to the next LEVEL. If a life is lost you will return to the start of the current level.
BINARY REBOUND BOOSTER	Rebound at full speed in opposite entry direction. On deeper levels this tile is needed to gain enough speed to open MOVING WALLS! Generally this tile is trouble!
PRISON	If you pass too close you will be caught and the sphere will be immobilised for a time. This could mean death!
DAMAGED TILE	If you are too heavy damaged tiles will collapse changing into Fighter Sphere Vapourisers. Deadly!
RAMP	On deeper levels the only route to a level EXIT

SHORT-CUT

is via the RAMPS. These allow the sphere to JUMP the walls. The ramps need to be approached at speed and the sphere must not be too HEAVY if the RAMP.isn't to collapse!

These are the MOVING WALLS. These sections of the walls can be pushed open if at high speed and mass. Using these walls could be your only way to complete a level!

CONTROL PANEL

The control panel on the bottom of the screen shows the sphere's SPEED, AMMUNITION and MASS or weight in addition to your SCORE.

Speed is shown on the left hand side of the screen, weight on the right. The bigger the sphere is in the control panel the heavier you are!

The sphere's VOLUME is shown by your FIGHTER SPHERE changing size on the screen.

Score

Bonus points are awarded for ammo dumps placed on deeper plates, the less ammo dumps you use also increases the bonus.

Points are awarded for the destruction of assassin or the DEATH SNAKE on the deeper levels.

Completion of a level gives big bonuses, on GAME COMPLETION there is the option of playing on with a new scenario and your present score is retained, however, you may find things a little more fraught on this new mission!

New sphere are given every 50,000 points upto a maximum of 7 spheres can be held in reserve.

Credits

Incredible Shrinking Sphere was designed and created by Fours Fiels. Credit is given to the key people involved in the project on the credits screen, many more 'behind the scenes' people also helped and I thank them all.

Special thanks must go to ALL at Software Studios for their help and enthusiasm with this project and to Activision generally whose support made the development and distribution of this game possible!

I hope you enjoy playing Incredible Shrinking Sphere as much as we enjoyed creating it!

Stefan Ufnowski

LE BUT DU JEU

La planète Sangfalmadore est l'arène de formation en l'art de combat du Corps de la Sphère, qui s'appelle aussi LA PISTE DE MORT.
Le Colonel en Chef, Matt Ridley, un officier insatisfait du Corps Elite, cloué au bureau, a décidé de mettre a l'épreuve ses talents derrière les commandes d'une SPHERE DE CHASSE et a essayé de compléter LA PISTE DE MORT.
Ridley ne pouvait pas se debrouiller! Sa SPHERE DE CHASSE a été mis hors d'action par des SPHERES D'ASSASSIN et maintenant il reste en rade quelque part.

GUIDE D'UTILISATION D'INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

POUR CHARGER ISS

1. Installez votre Système Informatique en suivant les manuels de mode d'emploi qui accompagnent votre Console, et branchez votre TV ou votre moniteur. Assurez-vous que toutes les cartouches ou tous les périphériques (tels que lecteurs de disquettes, magnétophones à cassettes, imprimantes, etc.) ne sont pas connectés à votre ordinateur. Dans le cas contraire vous risquez d'avoir des difficultés lors du chargement. (S votre ordinateur a une lecteur de disquettes ou de cassettes encastré, vous ne pourrez pas déconnecter le dispositif encastré, mais assurez-vaus que taut autre phériphérique soit bien déconnecté).
2. Si vous utilisez un COMMODORE 64 our COMMODORE 128 avec CASSETTE ISS ...
a) Connectez votre lecteur de cassettes à votre Commodore 64 ou 128, et mettez votre TV/moniteur et votre Console EN MARCHE (ON).
(Les utilisateurs de Commodore 128 devraient sélectionner le mode 64 en tapant GO64 et en appuyant sur RETURN, puis sur Y et sur RETURN).
b) Insérez votre cassette ISS dans le lecteur de cassettes, en vous assurant que la FACE A est vers le haut. Assurez-vous que la cassette est entièrement re-embobinée.
c) Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées en même temps. Puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassettes.
3. Si vous utilisez un COMMODORE 64 ou COMMODORE 128 avec la DISQUETTE ISS ...
a) Connectez votre lecteur de disquettes à votre Commodore 64 our 128, et mettez votre TV/moniteur, Console et Lecteur de Disquettes EN MARCHE (ON).
(Les utilisateurs de Commodore 128 devraient maintenant sélectionner le mode 64 en tapant GO64 et en appuyant sur RETURN, puis en tapant Y et en appuyant sur RETURN).

b) Insérez la disquette ISS dans le lecteur de disquettes, face 1 verse le haut.
c) Tape LOAD "*"8,1 et appuyez sur RETURN.
4. Si vous utilisez un AMSTRAD CP464, 664 ou 6128 avec la CASSETTE ISS ...
a) Mettez votre TV/monitor et votre console EN MARCHE (ON).
b) Si votre console a un lecteur de disquettes encastré, vous devriez maintenant connecter un lecteur de cassettes compatible avec votre ordinateur, puis tapper: TAPE et appuyer sur RETURN. Ceci prépare votre ordinateur au chargement à partir d'une cassette.
c) Insérez votre cassette ISS dans le lecteur de cassettes, en vous assurant que la FACE A est vers le haut. Assurez-vous que la cassette est entièrement réembobinée.
d) Appuyez sur CTRL et sur la petite touche ENTER en même temps puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassettes.
5. Si vous utilisez un AMSTRAD CPC 464, CPC 664, CPC 6128 avec la DISQUETTE ISS ...
a) Mettez votre TV/moniteur EN MARCHE (ON).
b) Si votre ordinateur a un lecteur de cassettes encastré, vous devriez arrêter votre ordinateur et connecter un lecteur de disquettes compatible à votre console. Ensuite, mettez votre lecteur de disquettes et votre console EN MARCHE (ON), puis tapez: DISC et appuyez sur RETURN. Ceci prépare votre ordinateur au chargement à partir d'une disquette.
c) Insérez la disquette ISS dans le lecteur de disquettes, face 1 vers le haut.
d) Tapez RUN "DISC" puis appuyez sur la touche ENTER.
6. Si vous utilisez un SINCLAIR ZX SPECTRUM, SPECTRUM+, SPECTRUM 128, SPECTRUM+ 2 ou SPECTRUM+ 3 avec la CASSETTE ISS ...
a) Connectez votre lecteur de cassettes à votre console Spectrum comme à l'ordinaire. (Si votre console comprend un lecteur de cassettes encastré, ceci est déjà fait).
b) Si vous désirez utiliser un joystick, insérez l'interface nécessaire maintenant. Si votre console a une sortie joystick encastrée branchez un joystick adéquat maintenant. (Voir Notes de Contrôle pour plus de détails sur les joysticks compatibles).
c) Mettez votre TV/moniteur, lecteur de cassettes et console EN MARCHE. (Si vous avez un ordinateur de 128K, selectionnez le mode du 48K).
d) Insérez la cassette ISS dans le lecteur de cassettes, en vous assurant que la FACE A est vers le haut. Assurez-vous que la cassette est entièrement réembobinée.
e) Tapez LOAD "" puis appuyez sur la touche ENTER.
7. Si vous utilisez ATARI ST avec la DISQUETTE ISS ...
a) Connnectez votre lecteur de disquettes à votre console (si votre ordinateur dispose d'un lecteur de disquettes encastré, vous n'aurez pas besoin de faire ceci).

b) Insérez la disquette ISS "A" dans le lecteur A, côté étiquette vers le haut.
c) Mettez votre TV/moniteur, Console et lecteur de disquettes EN MARCHE.
d) Quand l'ordinateur vous le demande, insérez la DISQUETTE "B" dans le lecteur de disquettes A, côté étiquette vers le haut.

8. Si vous utilisez un COMMODORE AMIGA avec la DISQUETTE ISS ...

a) Insérez la disquette ISS dans le lecteur de disquettes A, côté étiquette vers le haut.
b) Mettez votre TV/moniteur et console EN MARCHE.

NOTES DE CONTROLE JOYSTICK ET CLAVIER

1) Les utilisateurs de Commodore 64 peuvent utiliser n'importe quel joystick compatible, branché dans la sortie 2.
2) Les utilisateurs d'Amstrad CPC peuvent utiliser n'importe quel joystick compatible branché dans la sortie. Un contrôle équivalent est également disponible à partir des touches du clavier.
3) Les utilisateurs de Spectrum peuvent utiliser Kempston, Interface 2, des joysticks à curseur compatibles (joystick Sinclair). Un contrôle équivalent est également disponible à partir des touches du clavier.
4) Les utilisateurs d'Atari ST peuvent utiliser n'importe quel joystick compatible branché dans la sortie 1.
5) Les utilisateurs de Commodore Amiga peuvent utiliser n'importe quel joystick compatible branché dans la sortie

DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Nous nous efforçons sans cesse d'améliorer la qualité de nos produits, et nous avons établi de hauts standards de contrôle de qualité pour vous distribuer ce produit. Donc, si vous rencontrez des difficultés pendant que vous chargez votre jeu, est fort peu probable qu'il s'agisse d'un défaut du produit lui-même. Nous vous suggérons d'arrêter votre ordinateur et de reprendre les instructions de chargement en vérifiant que vous utilisez bien le bon mode d'emploi pour votre ordinateur et votre software. Si vos difficultés persistent, consultez le manuel d'utilisation qui accompagne votre ordinateur ou consultez votre revendeur de software. En cas de difficultés persistantes, nous vous suggérons d'écrine à votre service Après Vente.

Activision Customer Advice (ISS)
Blake House
Manor Farm Estate
Manor Farm Road
Reading
Berkshire

N'oubliez pas d'inclure dans votre lettre:

- votre nom et votre adresse
- un numéro de téléphone où vous pouvez être contacté pendant la journée (si possible)
- le nom du produit avec lequel vous avez des difficultés
- s'il s'agit d'une disquette ou d'une cassette
- le système informatique que vous utilisez ainsi que les périphériques, joysticks, etc. que vous utilisez avec le software en question.
- quand et où vous avez acheté le produit
- une description détaillée des difficultés que vous avez.

COMMANDES

COMMODORE 64

Le jeu se sert de soit une manette soit un clavier pour contrôler les sphères de chasse. Connectez la manette au port 2 (port arrière). Quant à la direction du movement de la manette, vous pouvez faire un choix entre Nord Normal et Nord Isometrique, selon votre préférence. (Voir ci-dessous).

CLAVIER

PAUSE	RUN/STOP (Poussez la manette ou appuyez sur les touches pour recommencer).
QUIT	RUN/STOP puis appuyez sur la touche "Q"
F1/F7	Changez la direction. (La flèche sur l'écran de titre montre "Manette Nord")

On peut se servir des touches suivantes au lieu de la manette.

FEU	RETURN (et pour situer un dépôt de munitions)
NORD	;
SUD	/
OUEST	X
EST	C

Pour quitter l'écran SITUER LES DEPOTS DE MUNITIONS appuyez sur la barre d'espacement.

SPECTRUM/AMSTRAD CPC

Le jeu se sert de soit une manette soit un clavier pour contrôler les sphères de chasse. La manette de Spectrum peut être utiliser avec soit Sinclair 1 soit Kempston. (Voir ci-dessous).

CLAVIER

A l'écran du titre appuyez sur la barre d'espacement pour commencer.

La manette choisie avec "J" = Sinclair (Spectrum seulement)
"K" = Kempston (Spectrum seulement)

PAUSE	P
QUIT	Q (Quand le jeu est déjà suspendu)
FEU	ENTER/RETURN (et pour situer des dépôts de munitions)
NORD	K
SUD	M
OUEST	Z
EST	X

Utilisez la barre d'espacement pour traverser les plaques pour placer les dépôts de munitions et appuyez sur la touche "S" pour entamer le jeu.

ATARI ST et AMIGA
MANETTE ET TELE OU MONITEUR EN COULEUR SONT REQUIS.
Le jeu se sert d'une manette seulement pour contrôler les sphères de chasse. Connectez la manette au port 2. Pour la direction du mouvement de la manette vous pouvez faire un choix entre Nord Normal et Nord Isometrique selon votre préférence. Cet option n'est offerte qu'au premier chargement du jeu.

CLAVIER

PAUSE	F10 (Bouton à levier sur Atari ST)
DEPAUSE	F9 (Amiga seulement)
QUITTER	La touche ESCAPE
LA BARRE D'ESPACEMENT	Pour quitter l'écran SITUER LES DEPOTS DE MUNITIONS

COMMENT JOUER – INSTRUCTIONS REDUITES AU MINIMUM

Pour ceux qui n'aiment pas lire des instructions longues avant de jouer!

L'EMPLACEMENT DE DEPOTS DE MUNITIONS
Au début du jeu, ou en arrivant à nouveau niveau, le joueur a l'occasion de situer des dépôts de munitions presque n'importe ou dans le niveau actuel. Il existe quatre plaques à chaque niveau.

1. Poussez la manette vers le haut/vers le bas pour choisir la plaque et appuyez sur FEU ou utilisez le clavier comme déjà décrit.
2. Un curseur parait sur la petite carte pour cette plaque. Déplacez le curseur a l'endroit requis sur un carreau inoccupé et tirez sur FEU pour situer les dépôts de munitions. La lettre "A" paraîtra sur la carte si vous avez choisi un carreau admissible. (Amiga et ST on le choix d'éffacer un dépôt en appuyant sur FEU par-dessus d'un depot déjà en place).

3. Placez le curseur sur n'importe quel côté de la plaque et appuyez sur FEU pour retourner a l'option CHOISIR LA PLAQUE.
4. Appuyez sur la barre d'espacement n'importe quand pour arriver à la piste de mort.

Maintenant vous pouvez essayer de jouer ISS. Bonne chance! Sans lire les instruction suivantes vous en aurez besoin!

COMMENT JOUER MIEUX

Les plaques à l'intérieur de l'arène de formation sont disposés en quatre rangs de gradins. Les plaques consistent de plusieurs carreaux tectoniques, qui modifient le contrôle des sphères de chasse. Les sphères de chasse on un effet sur les carreaux. La plupart des carreaux possèdent un minuteur. Quand un sphère de chasse passe par dessus, un compte à rebours commence et puis le carreau change en vaporiseur mortel de sphère de chasse! Ne traînez pas donc, et n'oubliez pas – le plus bas le niveau, le plus vite les minuteurs.

Il y a quelques exceptions – par example, les carreaux qui soutiennent les murs ne changent pas. Sur quelques plaques, se serrant les murs pourrait être votre seule chance de survive.

SPHERES DE CHASSE

L'ISS, ou la sphère de chasse, munie d'un canon 70mm, est capable, avec l'aide des carreaux, de modifié sa structure moléculaire.

Du contact avec les divers carreaux tectonique produit un effet sur la masse, le volume et la vélocité de la sphère de chasse. La vélocité est modifiée par la masse de la sphère de sorte que le plus lourd vous êtes, le plus lent votre accélération.

L'habilité de franchir les dangers de la piste de mort depend sur le contrôle adroit de cet arme. Faites attention à la vitesse de la sphère et apprenez comment refréner l'inertie.

LES EFFETS DES CARREAUX TECTONIQUES

Sur l'écran de titire, poussez la manette (mais ne touchez pas lel bouton de tir) ou appuyez sur la touche de direction pour entamer un sommaire de démonstration des carreaux tectoniques. (Cet option n'est offerte qu'avec Spectrum ou Amstrad).

NOM DU CARREAU	EFFET TECTONIQUE
GENERATEURS D'ASSASSINS 'ISMO'	Evitez-les! Ils produisent les sphères assassins – mortelles!
PIEGES DE VITESSE	Ils changent la vitesse des sphères – pas

toujours desiré!

DIMINUTION DE MASSE — Décroissance de la masse ou du poids de la sphère. Une sphère légère est capable de traverser des carreaux abimés et d'empêcher l'effondrement des rampes. Cette diminution acroît la manoeuvrabilité de la sphère.

ACCROISSEMENT DE MASSE — Accroissement de la masse ou du poids de la sphère. Si la sphère est lourde, evitez les carreaux abîmés. Vous aurez besoin d'une grande masse et de la vitesse pour ouvrir les murs mouvants. La sphère est moins sensible.

ACCROISSEMENT DE VOLUME — Un accroissement de la dimension ou du volume de la sphère. La navigation à travers les chenaux étroits devient plus difficile.

DECROISSANCE DE VOLUME — Une décroissance de la dimension et du volume de la sphère, qui améliore la navigation des chenaux étroits – parfois essentielle!

MASSE, VOLUME OU INERTIE — C'est un risque. N'importe quoi puisse changer. C'est risqué, mais ça peut valoir la peine pour couper court la piste de mort.

REBOND CHAOTIQUE — La sphère est repoussée à vitesse.

BOUCLIER — Il vous donne de la protection photon à courte durée contre les sphères assassin – essentielle si vous desirez survivre! La sphère luit et vrombit quand le bouclier est en activité. Le son du vrombissement du bouclier change juste avant qu'il disperse. N'oubliez pas l'endroit ou se trouve les icônes des boucliers et en rajoutez de temps en temps.

REVOLVER — Si vous êtes capturé, votre sphère commencera à tournoyer de plus en plus vite. Une fois qu'elle arrive à toute vitesse, votre score reduira. Appuyez sur FEU pour être libéré.

DEPOTS DE MUNITIONS — Une fois que vous avez trouvé un chemin à travers une plaque, servez-vous de

moins de dépôts (ou pas un seul) pour gagner une prime supplémentaire. Les dépôts possède une réserve infinie de munitions. Une plus grande prime est attribuée pour un emplacement sur des plaques plus bas – la quatrième plaque est la plus basse.

RECOMPENSE	Augmentation de points pour obtenir des vies supplémentaires. Ne soyez pas trop avide, n'oubliez pas le minuteur.
PENALITE	Un moyen facile pour perdre des points.
TROUS NOIRS	Ils donnent accès aux plaques plus bas du même niveau. Aucun minuteur.
TROUS BLANCS	Ils donnent accès aux plaques plus haut du même niveau. Aucun minuteur.
SORTIE	La sortie vers le prochain niveau. Si vous perdez une vie, vous retournerez au début du niveau actuel.
SURVOLTEUR BINAIRE DE REBOND	Rebondez à toute vitesse dans la direction inverse de l'entrée. Sur les niveaux plus bas, ce carreaux est indispensible pour gagner assez de vitesse pour ouvrir les murs mouvants. En général, ce carreau crée des ennuis.
PRISON	Si vous passez trop près du prison, on vous attrapera et la sphère sera imobilisée pendant un moment – ce qui peut résulter en la mort!
CARREAU ABIME	Si vous êtes trop lourd, les carreaux abîmes effondront et deviendront des sphères de chasse vaporiseurs – mortelles!
RAMPES	Sur les niveaux plus bas, le seul chemin vers une sortie est via les rampes. Elles permettent les sphères à sauter les murs. Pour éviter l'effondrement des rampes il faut les approcher à vitesse et il faut que la sphère ne soit pas trop lourde.
ROUTE RACCOURCIE	Ce sont les murs mouvants. Pour ouvrir les sections de ces murs, il faut avoir de la

vitesse et une grande masse. Ces murs pourraient être le seul moyen à achever un niveau!

TABLEAU DE BORD

Le tableau de bord en bas de l'écran montre la vitesse, les munitions et la masse ou le poids, en plus de votre score.

La vitesse est montrée à gauche de l'écran et le poids à droit. Plus la sphère est grande dans le tableau de bord plus vous êtes lourd. Le volume de la sphère est indiqué par un changement de grandeur de votre sphère de chasse.

SCORE

Des points supplémentaires sont attribués pour les dépôts de munitions suités sur les plaques plus bas. Si vous vous servez de peu de dépôts, votre prime accroîtra.

Des points sont attribués pour la destruction des sphères assassin ou des serpents mortels sur les niveaux plus bas.

L'achèvement d'un niveau donne de grandes primes. Sur l'achèvement du jeu il existe l'option de rejouer avec un nouveau scénario, et vous gardez votre score. Pourtant, il se peut que vous trouverez la vie un peu plus intense sur cette nouvelle mission.

On vous donne de nouvelles sphères tous les 50,000 points jusqu'à un maximum de sept. Vous pouvez retenir des sphères en réserve.

CREDITS

ISS était conçue et créee par Fours Field – les personnes principales du projet sont reconnues au générique.

Je remercie en particulier tout le monde à Software Studios de l'aide et de l'enthusiasme qu'ils ont contribué au

projet, et à Activision qui a rendu possible le développement et la distribution de ce jeu.

J'espère que vous aimerez jouer ISS autant que nous avons aimé le creé.

Stefan Ufnowski
Fours Field

INCREDIBLE SHRINKING SPHERE – SPIELANLEITUNG

ZIEL DES SPIELS

Der Planet Sangfalmadore ist die Trainingsarena des Kugelkorps für realistische Kampfsituationen, die auch unter dem Namen DEATH RUN (Todeslauf) bekannt ist. Regimentschef Matt Ridley, ein an seinen Schreibtisch gebundener frustrierter Offizier der Korpselite, testete sein Können hinter den Steuerungen einer FIGHTER SPHERE (Kampfkugel) und versuchte est, einen DEATH RUN erfolgreich zu beenden.
Doch Ridley was nicht gut genug! Seine KAMPFUGEL wurde von MÖRDERKUGELN außer Funktion gesetzt, und er ist irgendwo innerhalb des RUNS gestrandet.
Ihre Aufgabe an Bord einer KAMPFUGEL besteht darin, einen Weg durch die Fallen und tödlichen Hindernisse des DEATH RUNS zu finden und die Position von Ridley zu lokalisieren. Dies ermöglicht dann ein automatisches Rettungsmanöver der Raumgleiterkugeln. Hört sich einfach an, aber sind SIE gut genug?

LADEN

1. Stellen Sie Ihr Computersystem so auf, we in der Gebrauchsanweisung angegeben und schließen Sie Ihr Fernsehgerät oder Monitor an. Überprüfen Sie, daß alle anderen Funktionen und Zusatzgeräte (Laufwerke, Kassettengeräte, Drucker etc.) abgestellt sind, da sonst Ladeschwierigkeiten auftreten können. (Ist das Laufwerk in den Computer eingebaut, kann es natürlich nicht abgestellt werden doch überprüfen Sie alle anderen Geräte.)

2. Für COMMODORE 64 oder COMMODORE 128 mit KASSETTE

a) Verbinden Sie Ihre Datenkassette mit Ihrem COMMODORE 64 oder 128 und schalten Sie den Fernseher/Monitor und Ihren Computer ein.
(Für den COMMODORE 128 wählen Sie nun den 64-Modus, idem Sie GO64 tippen, dann die RETURN-Taste, Y und nochmals RETURN drücken.)

b) Legen Sie nun Ihre Kassette ein, mit der A-Seite nach oben
Überprüfern Sie, daß die Kassette an den Anfang zurückgespult ist.

c) Halten Sie die SHIFT und RUN/STOP-Tasten niedergedrückt. Drücken Sie dann die PLAY-Taste auf Ihrer Datenkassette.

3. Fur COMMODORE 64 oder COMMODORE 128 mit DISKETTE

a) Schließen Sie Ihr Laufwerk an Ihren COMMODORE 64 oder 128 an und schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor, Computer and Laufwerk ein.
(Für den COMMODORE 128 wählen Sie nun den 64-Modus, indem Sie GO64 tippen, dann die RETURN-Taste, Y und nochmals RETURN drücken.)

b) Geben Sie Ihre Diskette in das Laufwerk ein, mit der Seite 1 nach oben.

c) Tippen Sie LOAD '*' 8,1 und drücken Sie die RETURN-Taste.

4. Für AMSTRAD CP464, 664 oder 6128 mit Kassette

a) Schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor und Computer ein.

b) Hat Ihr Computer ein eingebautes Laufwerk, so sollten Sie nun ein passendes Kassettengerät anschlißen: TAPE eintippen und die RETURN-Taste drücken. Ihr Computer ist jetzt ladebereit.

c) Legen Sie Ihre an den Anfang zurückgespulte Kassette in das Kassettengerät ein, mit der A-Seite nach oben.

d) Drücken Sie die CTRL-Taste zusammen mit der kleinen ENTER-Taste und drücken Sie dann die PLAY-Taste auf Ihrem Kassettengerät.

5. Für AMSTRAD CPC 464, CPC 664, CPC 6128 mit Diskette

a) Schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor und Computer ein.

b) Hat Ihr Computer ein eingebautes Kassettengerät, so sollten Sie Ihren Computer ausschalten und ein passendes Laufwerk an Ihren Computer anschleissen. Nun schalten Sie Laufwerk und Computer ien, tipen: DISC und drücken dann die RETURN-Taste. Ihr Computer ist jetzt ladebereit.

c) Geben Sie Ihre Diskette in das Laufwerk ein, mit der Seite 1 nach oben.
d) Tippen Sie RUN 'DISC' und drücken Sie dann die ENTER-Taste.

6. Für SINCLAIR ZX SPECTRUM, SPECTRUM +, SPECTRUM 128, SPECTRUM + 2 oder SPECTRUM + 3 mit Kassette

a) Schließen Sie wie gewohnt Ihr Kassettengerät an Ihnen Spectrum-Computer an (falls Ihr Kassetten gerät nicht schon eingebaut ist).
b) Wenn Sie einen Joystick benutzen möchten, so geben Sie nun das notwendige Interface ein. Besitzt Ihr Computer einen eingebauten Joystick-Anschluß, so schließen Sie nun einen geeigneten Joystick an (siehe die Joystick-Kontrolliste unten)
c) Schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor, Kassetengerät und Computer ein. (Falls Sie einen 128K-Computer benutzten, schalten Sie bitte auf 48K um.)
d) Legen Sie die Kassette in das Kassettengerät ein, mit der A-Seite nach oben. Überprüfen Sie, daß die Kassette bis zum Anfang zurückgespult ist.
e) Tippen Sie LOAD"" ein und drücken Sie dann die ENTER-Taste.

7. Für ATARI ST mit Diskette

a) Schließen Sie Ihr Laufwerk an Ihren Computer an (falls das Laufwerk nicht schon eingebaut ist).
b) Geben Sie die Diskette 'A' das Laufwerk A ein, mit der beschrifteten Siete nach oben.
c) Schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor, Computer und Laufwerk ein.
d) Der Computer zeigt an, wann Sie die Diskette 'b' in das Laufwerk A eingeben sollten, wiederum mit der beschrifteten Seite nach oben.

8. Für COMMODORE AMIGA mit Diskette

a) Geben Sie die Diskette in das Laufwerk A ein, mit der beschrifteten Seite nach oben.
b) Schalten Sie Ihren Fernseher/Monitor und Computer ein.

HINWEISE ZÜR BENUTZUNG VON JOYSTICK UND TASTATUR

1) Fur den Commodore 64 können Sie jeden kompatiblen Joystick benutzen (an Anschluß 2 angeschlossen).
2) Für den Amstrad CPC können Sie jeden kompatiblen Joystick benutzen. Die Tastatur bietet Ihnen die gleichen Kontrollmöglichkeiten.
3) Für den Spectrum können Sie Kempston, Interface 2 und Kursor-kompatible Joysticks benutzen (Sinclair). Die Tastatur bietet Ihnen die gleichen Kontrollmöglichkeiten.
4) Für Atari ST können Sie jeden kompatiblen Joystick an Anschluß 1 anschliessen.
5) Für Commodore Amiga können Sie jeden kompatiblen Joystick an Anschluß 1 anschließen. .

LADESCHWIERIGKEITEN

Wir sind stets darauf bedacht, die Qualität unserer Produkte zu verbessern und haben hohe Anforderungen an unsere Qualitätskontrolle entwickelt. Sollten Sie deshalb auf Schwierigkeiten beim Ladevorgang stroßen, ist es höchst unwahrscheinlich, daß der Fehler am Produkt selbst liegt. Schalten Sie Ihren Computer aus und wiederholen Sie die Ladeanweisungen sorgfältig. Prüfen Sie, ob Sie die für Ihren Computer und Ihre Software maßgeblichen Anweisungen benutzen. Falls Ihre Schwierigkeiten weiterhin bestehen, befragen Sie die Benutzungshinweise für Ihren Computer oder bitten Sie Ihren Software-Händler um Rat. Ist Ihr Problem noch immer nich gelöst, auch nachdem Sie Ihre Hardware auf möliche Fehler hin untersucht haben, so wenden Sie sich bitte schriftlich an unsere Kundenberatungsabteilung:

Activision Customer Advice
Blake House
Manor Farm Estate
Manor Farm Road
Reading
Berkshire

Ihr Brief sollte folgende Details enthalten:

- Ihren Namen und Adresse,
- eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber erreichbar sind,
- den Namen des beanstandeten Produktes,
- ob es sich um eine Kassette oder Diskette handelt,
- welches Computersystem und welche Zusatzgeräte (Joysticks etc) Sie benutzen,
- wo und wann Sie das Produkt gekautt haben,
- und eine detaillierte Beschreibung der auftretenden Schwierigkeiten.

STEUERUNG

COMMODORE 64

Das Spiel benutzt entweder einen Joystick oder die Tastatur für die Steuerung der Kampfkugel, wobel der Joystick an Port 2 (hinterer Port) angeschlossen wird. Für die Richtungen der Joystickbewegungen können Sie je nach Ihrem Geschmack 'Normal Nord' oder 'Isometrisch Nord' wählen. (Siehe weiter unten.)

TASTATUR

PAUSE RUN/STOP (Joystick bewegen oder Taste drücken für

	Neustart)
QUIT (Abbrechen)	RUN/STOP wenn "Q" gedrückt ist.
F1/F7	Ändert Steurungsrichtung des Joystick (Pfeil auf dem Titelbildschirm zeigt Joystick NORD)

Als Alternative zum Joystick können die folgenden Tasten benutzt werden:

FEUER	RETURN (Auch fürs Plazieren der Munition benutzt)
Nord	;
SÜD	/
WEST	X
OST	C

Die LEERTASTE wird zum Verlassen ('EXIT') des Bildschirms für die PLAZIERUNG DER MUNITIONSDEPOTS (PLACE AMMO DUMPS) benutzt.

SPECTRUM/AMSTRAD CPC

Das Spiel benutzt entweder einen Joystick oder die Tastatur für Steuerungen der Kampfkugel, wobei der Joystick für den Spectrum sowhol ein Sinclair 1 als auch ein Kempston sien kann. (Siehe weiter unten).

TASTATUR

Auf dem Titelbildschirm die LEERTASTE für START drücken.

Joystick wird gewählt mit: "J" = SINCLAIR (Nur für Spectrum)
"K" = KEMPSTON (Nur für Spectrum)

PAUSE	P
QUIT (Abbrechen)	Q (Wenn das Spiel bereits pausiert)
FEUER	ENTER/RETURN (Auch fürs Plazieren der Munition benutzt)
NORD	K
SÜD	M
WEST	Z
OST	X

Die LEERTASTE wird beim Plazieren der Munitionsdepots zum Durchlaufen der Ebenen benutzt, und die "S"-Taste ist fürs Starten des Spieles.

ATARI ST UND AMIGA

JOYSTICK UND FERNSEHER ODER FARBMONITOR WERDEN BENÖTIGT.

Das Spiel benutzt NUR EINEN JOYSTICK für die Steuerungen der Kampfkugel, wobel der Joystick an Port 2 angeschlossen wird. Die Richtungen der Joystickbewegungen können gewählt werden als "Normal Nord" oder "Isometrisch Nord", je nach Ihrem Geschmack. Diese Option gibt es nur zu Anfang beim ersten Laden.

TASTATUR

PAUSE	F10 (Pausen-Kippschalter beim Atari ST)
PAUSE BEENDEN	F9 (nur Amiga)
QUIT (Abbrechen)	"Escape"-Taste
LEERTASTE	EXIT (Verlassen) des Bildschirms für das Plazieren der Munitionsdepots

WIE MAN SPIELT – OHNE DRUM UND DRAN!

Für all jene, die keine langen Bedienungsanleitungen lesen möchten, bevor Sie mit dem Spiel anfangen!

PLAZIEREN VON MUNITIONSDEPOTS

Zu Spielbeginn oder wenn ein neues Spiellevel erreicht wird erhält der Spieler die Möglichkeit, Munitionsdepots fast überall im gegenwärtigen Level zu plazieren.

Es gibt vier EBENKARTEN für jedes Level und Sie können bis zu 4 Munitionsdepots auf LEEREN Fliesen über das ganze Level verteilen.

1. Joystick HOCH/RUNTER bewegen für EBENENWAHL ('CHOOSE PLATE'), dann FEUER drücken oder die Tastatur wie oben beschrieben benutzen.
2. Ein Cursor erscheint auf der Minikarte für diese EBENE. Den Cursor zuerst in der gewünschten Position über einer leeren Fliese plazieren und dann FEUER drücken, um das MUNITIONSDEPOT zu plazieren. Der Buchstabe "A" (für "Ammunition Dumps") erscheint auf der Karte, wenn eine zulässige Fliese gewählt wurde. (Beim Amiga und ST gibt es die Möglichkeit, ein Depot wieder zu löschen, indem Feuer über einem bereits plazierten Munitionsdepot gedrückt wird.)
3. Den Cursor auf einer der SEITENKANTEN einer EBENENKARTE plazieren und FEUER drücken, um zur Option für die EBENENWAHL zurückzukehren.
4. Die LEERTASTE kann jederzeit gedrückt werden, um über EXIT in den DEATH RUN zu gelangen.

Jetz können Sie versuchen, ISS zu spielen. VIEL GLÜCK, denn ohne den Rest der Anleitung zu lesen werden Sie es wohl brauchen!

WIE MAN SPIELT – UND ZWAR BESSER

DIE TRAININGSARENA

Die 'PLATES' innerhalb der Trainingsarena sind in vier Spielebenen aufgeteilt. Die Ebenen bestehen aus zahlreichen TEKTONISCHEN FLIESEN, und diese beeinflußen die Steuerung Ihrer KAMPFKUGEL. Die Kampfkugeln selber beeinflußen die Fliesen. Viele Fliesen besitzen einen eigenen Timer, und sobald eine Kampfkugel eine Fliese passiert hat, begint ein Countdown, worauf sich

die Fliesen in tödlische KAMPFKUGEL-ZERSTÄUBER verwandeln! Halten Sie sich also nich zu lange an einem Ort auf und bedenken Sie, daß mit zunehmender Tiefe eines Levels die TIMER schneller laufen!
Es gibt einige Ausnahmen, und eine davon betrifft die wandstützenden Fliesen (Wall-Supporting Tiles) am Rand, die sich nich ändern. Und so besteht in einigen EBENEN durchaus die einzige Chance zum Überlaben darin, sich an die Wände zu "drücken".

KAMPFKUGEL
Die INCREDIBLE SHRINKING SPHERE (Unglaublich schrumpfende Kugel) oder Kampfkugel ist mit einem 70mm-Geschutz ausgestattet und ist mit Hilfe bestimmter Fliesen in der Lage, die eigene Molekularstruktur zu verändern.
Die MASSE, das VOLUMEN und die GECHWINDIGKEIT einer Kampfkugel werden durch den Kontakt mit den TEKTONISCHEN FLIESEN beeinflußt. Die Geschwindigkeit einer Kugel wird durch die eigene Masse beeinflußt, und je schwerer Sie sind, desto langsamer ist Ihre Beshleunigung.
Das Überleben der Gefahren des DEATH RUNS hängt von Ihrer erfahrenen Benutzung dieser Waffe ab. Achten Sie auf das Eigenmoment Ihrer Kugel und lernen Sie, wie Sie die Trägheit 'im Zaum halten'!

EFFEKTE DER TEKTONISCHEN FLIESEN
Auf dem Titelbildschirm den Joystick bewegen (nicht feuern) oder eine der Richtungstasten berühren, um einen Demonstrationsbildschirm mit der Zusammenfassung der tektonischen Fliesen zu erhalten. (Wegen der beschränkten Speicherkapazietäten ist diese Option nicht für den Amstrad oder Spectrum vorhanden).

TITEL/NAME	TEKTONISCHE EFFEKTE
ISMO MÖRDER-GENERATOR	Diese vermeiden, sie stellen Mörderkugeln her – tödlich!
GESCHWINDIGKEITSFALLE	Ändert die Kugelgeschwindigkeit, nicht immer wünschenswert!
MASSENABNAHME	Diese verringert die Masse oder das Gewicht einer Kugel. Eine LEICHTERE Kugel kann beschädigte Fliesen überqueren und verhindert das Zusammenbrechen der Rampen – erhöht gleichzeitig die Manövrierfähigkeit der Kugel!
MASSENZUNAHME	Erhöht die Masse oder das Gewicht einer Kugel. Eine SCHWERE Kugel sollte beschädigte Fliesen vermelden – eine große Masse und eine hohe Geschwin-

digkeit werden zum Öffnen der BEWEGENDEN WÄNDE benötigt – die Kugel reagiert langsamer auf Steuerungsbefehle!

VOLUMENZUNAHME	Vergrößert eine Kugel und erhöht das Volumen. Die Navigation einer Kugel fällt in engen Kanälen schwerer.
VOLUMENABNAHME	Verringert die Größe und das Volumen einer Kugel. Einfacher in engen Kanälen zu manövrieren, manchmal unentbehrlich!
MASSE, VOLUMEN ODER TRÄGHEIT	Dies is eine ZUFALLSCHANCE, und alles mögliche kann sich ändern! Riskant, aber es kann sich durchaus lohnen, damit Ihren Weg durch den RUN zu verküzen.
CHAOTISCHES SPRINGEN	Die kugel wird mit gleicher Geschwindigkeit zurückgeworfen!
SCHILDER	Geben kurzeitigen Protonen-Schutz vor den Möderkugeln, unentbehrlich fürs Überleben! Die Kugel leuchtet auf und summt, wenn ein Schild aktiviert ist. Der Summton ändert sich kurz bevor der Schild sich auflöst! Erinnern Sie sich, wo sich die Schildicons befinden, und füllen Sie diese ständig auf!
KREISEL	Wenn Ihre Kugel eingefangen wurde, fängt sie an, mit zunehmender Geschwindigkeit zu drehen. Wird die Höchstgeschwindigkeit erreicht, nimmt Ihre Punktzahl ab! FEUER DRÜCKEN, um wieder freizukommen.
MUNITIONSDEPOTS	Wenn Sie Ihren Weg durch eine Ebene gelernt haben, sollten Sie weniger oder KEINE DEPOTS benutzen, um Ihren Bonus zu erhöhen! Die Depots verfügen über eine unbegrenzte Munitionsversorgung! Ein höherer Bonus wird für das Plazieren auf einer tieferliegenden Ebene verliehen – Ebene vier ist die tiefste!
BELOHNUNG	Einfache Erhöhung Ihrer Punktzahl für

Extraleben! Seien Sie jedoch nicht zu gierig – denken Sie an den TIMER!

STRAFE — Ein einfacher Weg, Punkte zu verlieren!

SCHWARZE LÖCHER — Diese ermöglichen innerhalb desselben Levels den Zugang zu tieferliegenden Ebenen. Sie haben keine TIMER.

WIESSE LÖCHER — Diese ermöglichen innerhalb eines Levels den Zugang zu höherliegenden Ebenen. Kein TIMER.

AUSGANG — Dies ist der Ausgang und zugleich der Zugang zum nächsten Level. Wurde ein Leben verloren, kehren sie Wieder an den Start des gerade gespielten Levels zurück.

BINÄRE RÜCKWÄRTS-BOOSTER — Läßt Sie mit voller Geschwindigkeit in die entgegengesetzte Richtung zurückschnellen. Auf tieferliegenden Levels wird diese Fliese dazu benötigt, genug Geschwindigkeit für das Öffnen der BEWEGENDEN WÄNDE zu erreichen! Diese Fliese bringt in der Regel Probleme mit sich!

GEFÄNGNIS — Wenn Sie zu nahe kommen, warden Sie gefangengenommen, und die Kugel wird kurzzeitig außer Kraft gestzt. Dies kann Ihren Tod bedeuten!

BESCHÄDIGTE FLIESEN — Sind Sie zu schwer, brechen die beschädigten Fliesen unter Ihnen zusammen und wewandeln sich in Kampfkugel-Zerstäber. Tödlich!

RAMPE — In tieferliegenden Levels geht der einzige Weg zu einem AUSGANG über eine Rampe. Diese erlauben den Kugeln, die Mauern zu ÜBERSPRINGEN. Die Rampen müssen mit ausreichender Geschwindigkeit benutzt werden, und die Kugeln selber dürfen NICHT ZU SCHWER sein, weil sonst die Rampen zusammenbrechen!

ABKÜRZUNGEN — Diese sind die BEWEGENDEN WÄNDE! Diese Mauerabschnitte lassen sich mit

hoher Geschwindigkeit und ausreichender Masse öffnen. Benutzen dieser Wände kann fü Sie der einzige Weg zum Vervollständigen eines Levels sein!

STEUERPULT

Das Steuerpult am unteren Bildschirmrand zeigt neben Ihrer PUNKTZAHL die GESCHWINDIGKEIT, die BEWAFFNUNG und die MASSE oder das Gewicht der Kugel an.
Die Geschwindigkeit wird links auf dem Bildschirm angezeigt, das Gewicht rechts. Je großer die Kugel auf dem Steuerpult, desto schwerer sind Sie!
Das VOLUMEN der Kugel wird auf dem Bildschirm durch die KAMPFKUGELN selber angezeigt, indem diese ihre Größe ändern.

PUNKTE

Bonuspunkte werden für Munitionsdepots verliehen, die auf tieferliegenden Ebenen plaziert wurden. Je weniger Munitionsdepots verwendet wurden, desot größer der Bonus.
Punkte werden für die Zerstörung der Mörderkugeln oder der TODESSCHLANGEN auf den tieferliegenden Levels verliehen.
Die Vervollständigung eines Levels bringt Ihnen großen Bonus ein, und bei BEENDIGUNG DES SPIELES erhalten Sie die Möglichkeit, in einem neuen Szenario weiterzusplielen, wobei Ihr gegenwärtiger Punktenstand beibehalten wird. Wie dem auch sei, einige Dinge werden Sie in dieser neuen Mission als gefärlicher empfinden!
Sie erhalten eine neue Kugel für jeweils 50.000 Punkte, wobei Reserve auf maximal 7 Kugeln beschränkt ist.

ANERKENNUNGER

Design und Entwurf für "INCREDIBLE SHRINKING SPHERE" von Fours Field. Die Schlüsselpersonen dieses Projektes sind auf dem 'Credits'-Bildschirm vermekt, und gedankt sei hiermit ebenfalls den vielen Leuten 'hinter den Kulissen'. Besonderer Dank geht an ALLE in 'Software Studios' für ihre Hilfe und den Enthusiasmus für dieses Projekt und an Activision im algemeinen, deren Unterstützung die Entwicklung und den Vertrieb dieses Spieles ermöglichte! Ich hoffe, Ihnen mach 'INCREDIBLE SHRINKING SPHERE' genausoviel Spaß, wie wir bei der Entwicklung dieses Programs hatten!

Stefan Ufnowski